

BAROMÈTRE ANNUEL DU JEU VIDÉO EN FRANCE

Edition 2023

snjv

Syndicat National du Jeu Vidéo

SOMMAIRE

RAPPEL MÉTHODOLOGIQUE

Ce baromètre livre une photographie représentative du secteur du jeu vidéo en France. L'enquête a été réalisée entre le 28 février et le 26 juin 2023 auprès de 577 entreprises de développement de jeu vidéo vérifiées et qualifiées.

Le questionnaire était auto-administré en ligne. Le taux de participation s'élève à 23 %.

La diffusion du questionnaire a été assurée par le SNJV, avec le soutien des associations régionales du jeu vidéo.

Dans le présent rapport, lorsqu'il est mentionné "entreprises", il est fait référence aux entreprises de développement de jeu vidéo.

ENSEIGNEMENTS CLÉS..... 02

01 CHAPITRE 1.....03
LE TISSU ÉCONOMIQUE

02 CHAPITRE 2.....04
LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO

03 CHAPITRE 3.....07
L'EMPLOI

04 CHAPITRE 4.....08
LA SITUATION FINANCIÈRE DES ENTREPRISES

05 CHAPITRE 5.....10
L'INTERNATIONAL

06 CHAPITRE 6.....12
RSE

07 CHAPITRE 7.....14
TÉLÉTRAVAIL & FLEXIBILITÉ

SOURCING.....16

À PROPOS DU SNJV.....17

ENSEIGNEMENTS CLÉS POUR L'ANNÉE 2022



PRODUCTION DE JEUX VIDÉO

Près de 1260 jeux vidéo en cours de production

Plus de 850 nouvelles IP créées



EMPLOI

76% d'emplois en CDI

24% de femmes au sein des studios

Entre 400 et 600 créations d'emploi au sein des studios de développement en 2023



SITUATION FINANCIÈRE

27% des studios réalisent un chiffre d'affaires supérieur à 1 million d'euros

Plus de 80% des entreprises ont un capital majoritairement français

10% des studios ont levé des fonds en 2022



INTERNATIONAL

85% des studios considèrent que la France est un territoire attractif

Près d'un tiers des studios cite les dispositifs fiscaux comme facteur majeur d'attractivité



RSE

10% des entreprises interrogées ont déjà réalisé le bilan carbone de leur entreprise

Près d'une entreprise sur deux prévoit de réaliser son bilan carbone en 2023

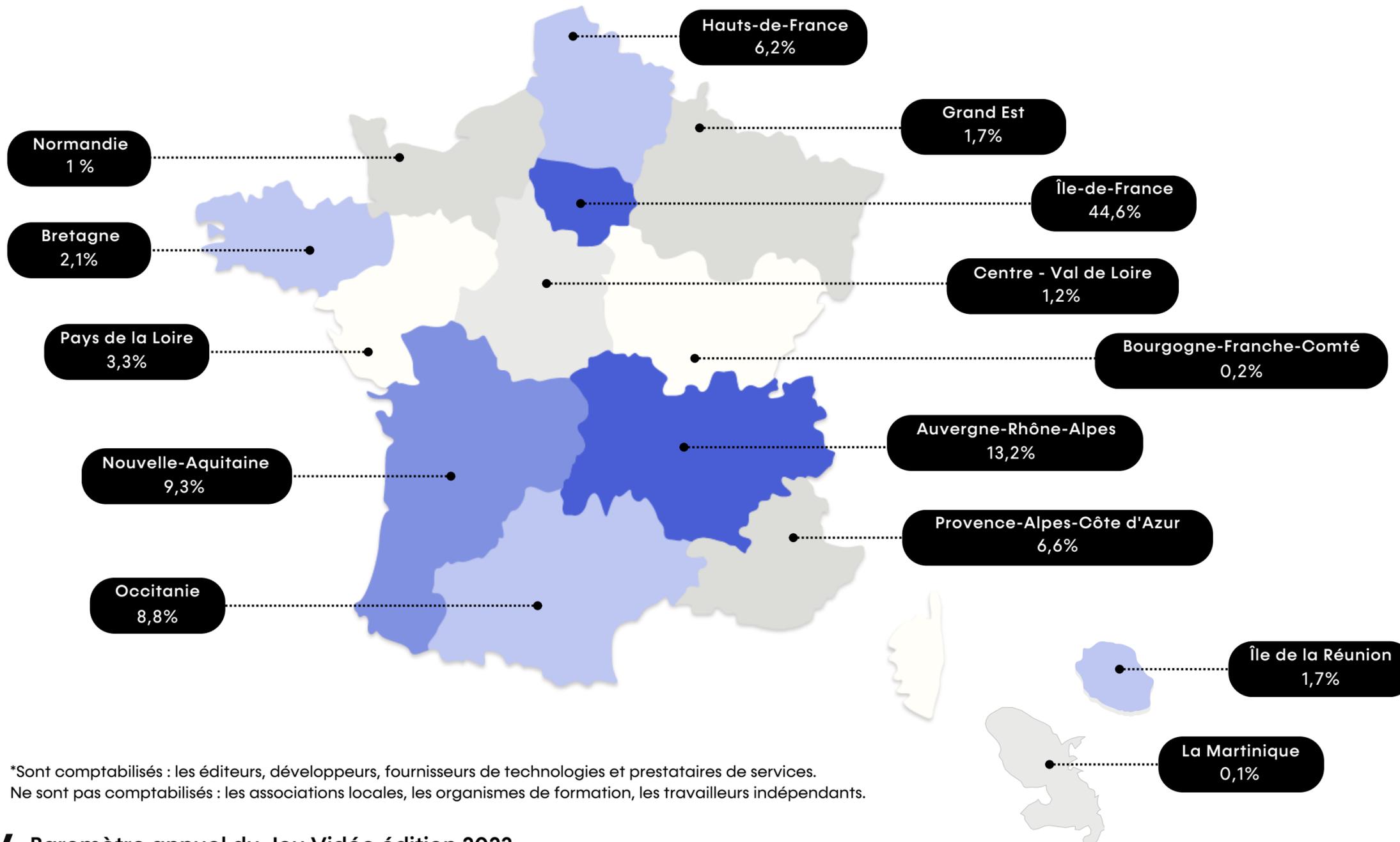


TÉLÉTRAVAIL ET FLEXIBILITÉ

Un tiers des entreprises a adopté un rythme de télétravail à temps plein

CHAPITRE 1 LE TISSU ÉCONOMIQUE

Répartition par région des entreprises de l'industrie du jeu vidéo en France*



*Sont comptabilisés : les éditeurs, développeurs, fournisseurs de technologies et prestataires de services.
Ne sont pas comptabilisés : les associations locales, les organismes de formation, les travailleurs indépendants.

1000

entreprises françaises composent en 2022 le tissu économique de l'industrie du jeu vidéo, dont 577 studios de développement

CHAPITRE 2 LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO

1257 JEUX VIDÉO

EN PRODUCTION

-7% par rapport à 2020

776

TITRES commercialisés

-7% par rapport à 2020

51

JEUX VIDÉO compétitifs

soit 9% des entreprises (12% en 2020)

854 nouvelles IP

ce qui représente 68% de la production (1253 en 2020)

64 JEUX VIDÉO VR/MR/AR

42 JEUX VIDÉO intégrant

la blockchain

soit 7% des entreprises (4% en 2020)

42 JEUX VIDÉO intégrant

les NFT

ÉDITO

L'année 2022 a vu la production française rayonner, une fois de plus, à l'international. Six productions ont été nommées fin 2022 lors de la cérémonie des Game Awards, dont deux dans la catégorie "jeu de l'année" : A Plague Tale : Requiem d'Asobo Studio (Bordeaux), et Stray de Blue Twelve Studio (Montpellier).

En France, une entreprise sur deux est localisée en région : les associations régionales jouent un rôle déterminant dans l'animation de ces écosystèmes.

Si le nombre de jeux vidéo en cours de production est en baisse de 7% entre 2022 et 2021, le nombre de jeux vidéo commercialisés reste stable : en 2022, les studios de développement semblent plus sereins sur leur capacité à assurer la livraison de leurs productions.

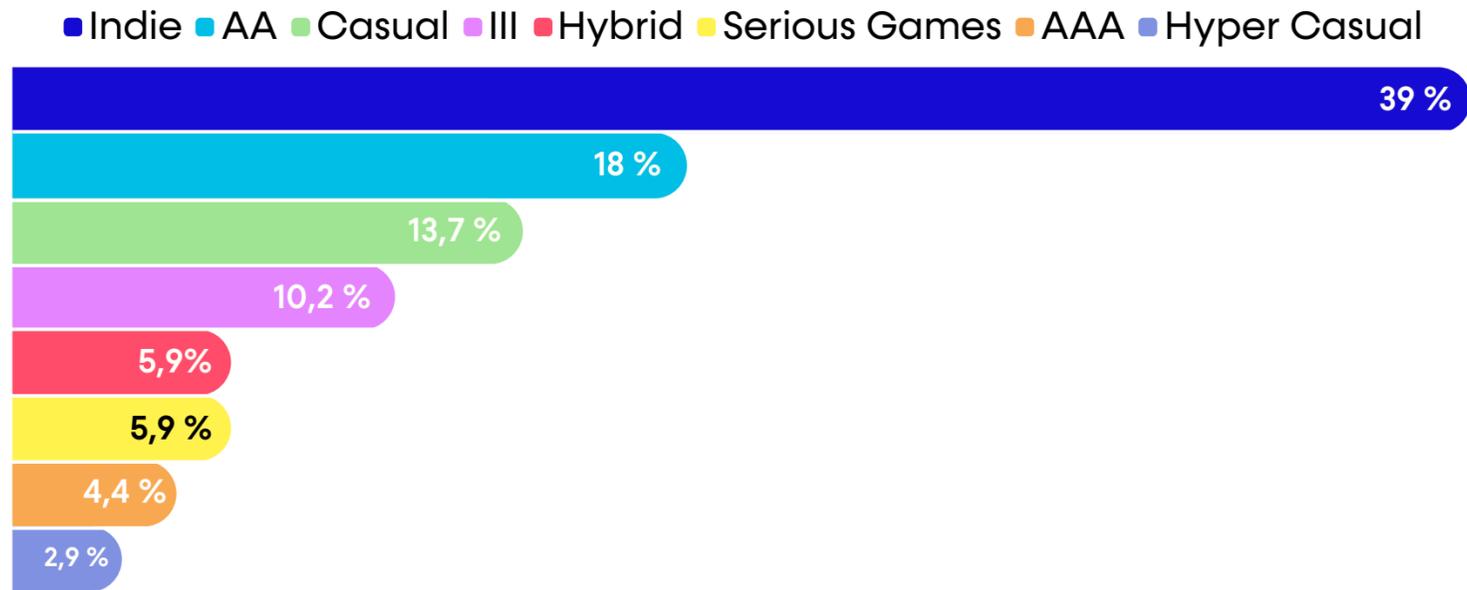
7% des entreprises développent des jeux vidéo intégrant la blockchain en 2022 (elles étaient 4% en 2020) : même si l'utilisation de cette technologie reste à la marge des développements, on observe une tendance réelle à explorer les nouvelles opportunités technologiques.

La production française se caractérise toujours par un positionnement éditorial principalement indépendant (39% de la production).

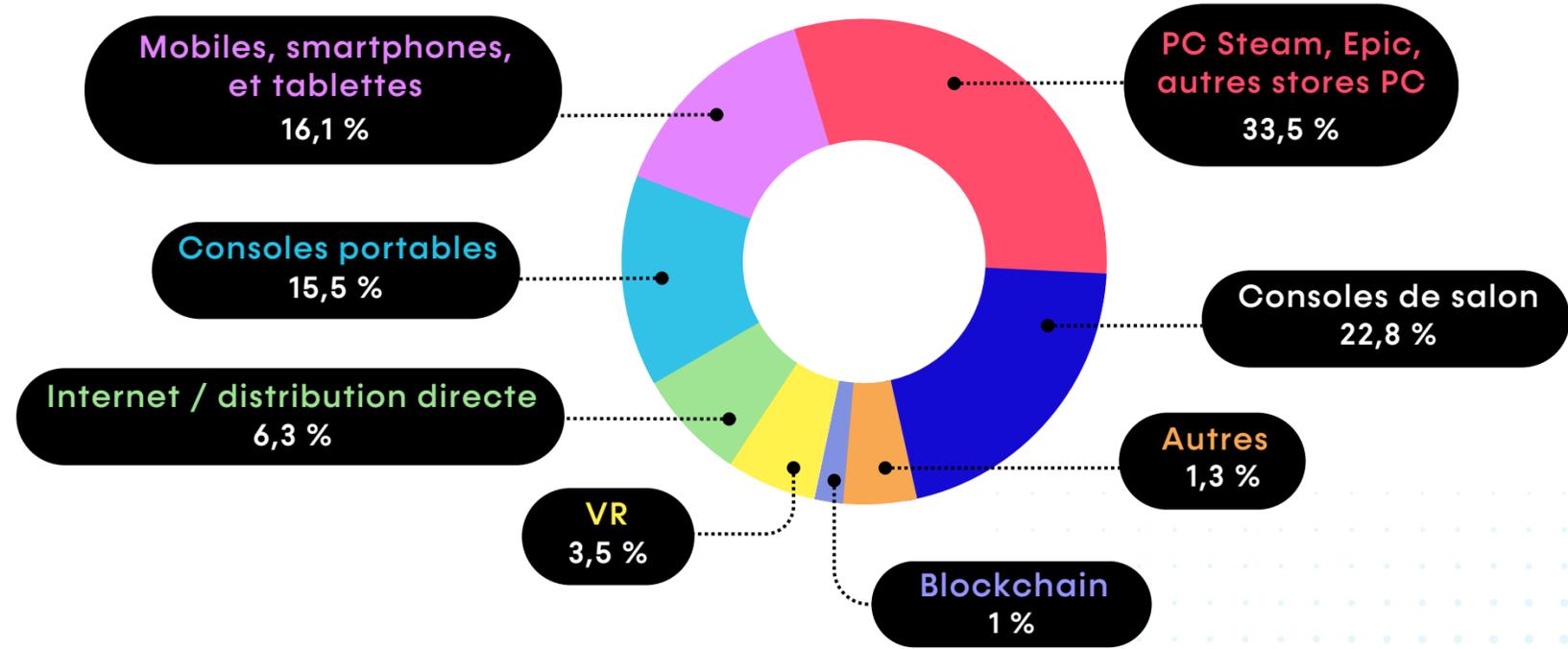
Les éditeurs ont un poids grandissant d'année en année : si en 2019, 39% des studios travaillaient avec un éditeur, ils étaient 53% en 2020, et 62% en 2022.

C'est une excellente nouvelle dans un contexte d'accès au marché de plus en plus complexe et onéreux.

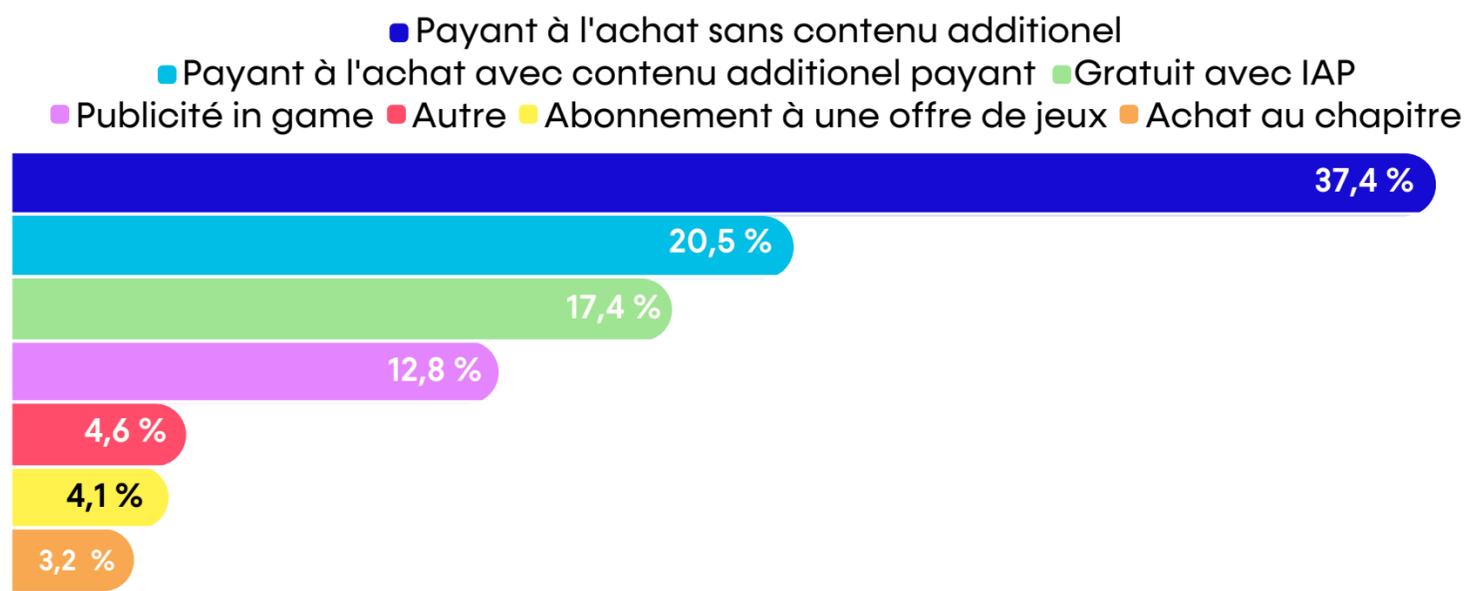
Les types de jeux développés par les studios



Les modes de diffusion



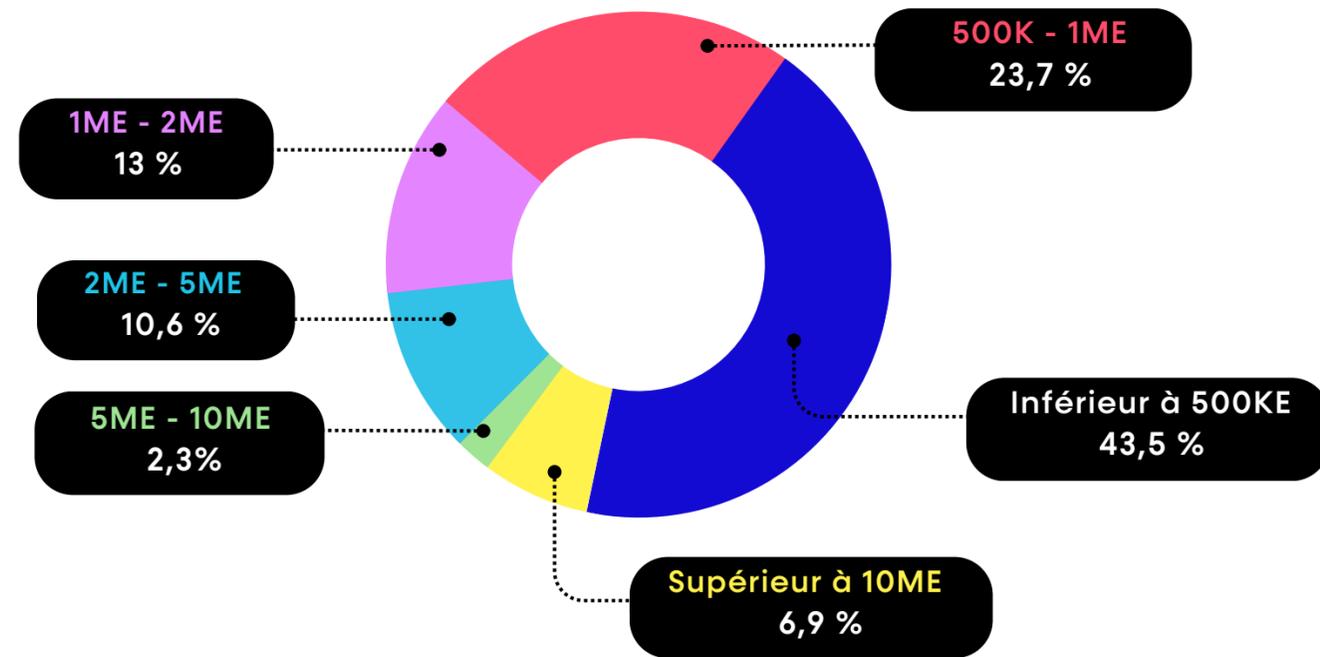
Les modèles économiques



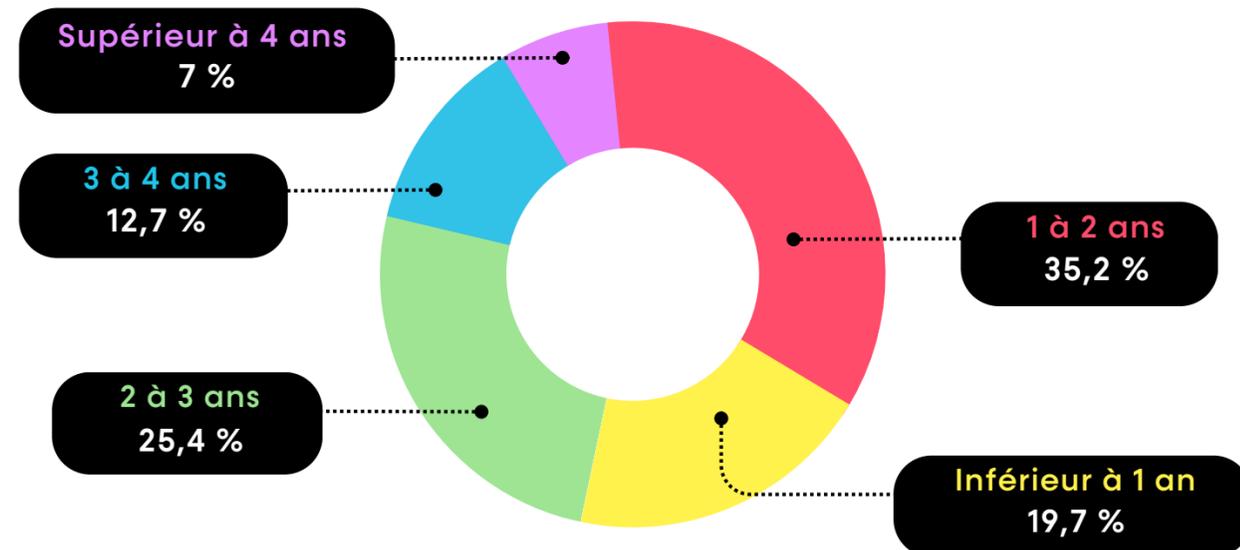
Le nombre de jeux vidéo commercialisés par les studios eux-mêmes

38% des studios commercialisent leurs jeux vidéo eux-mêmes (47% en 2020)

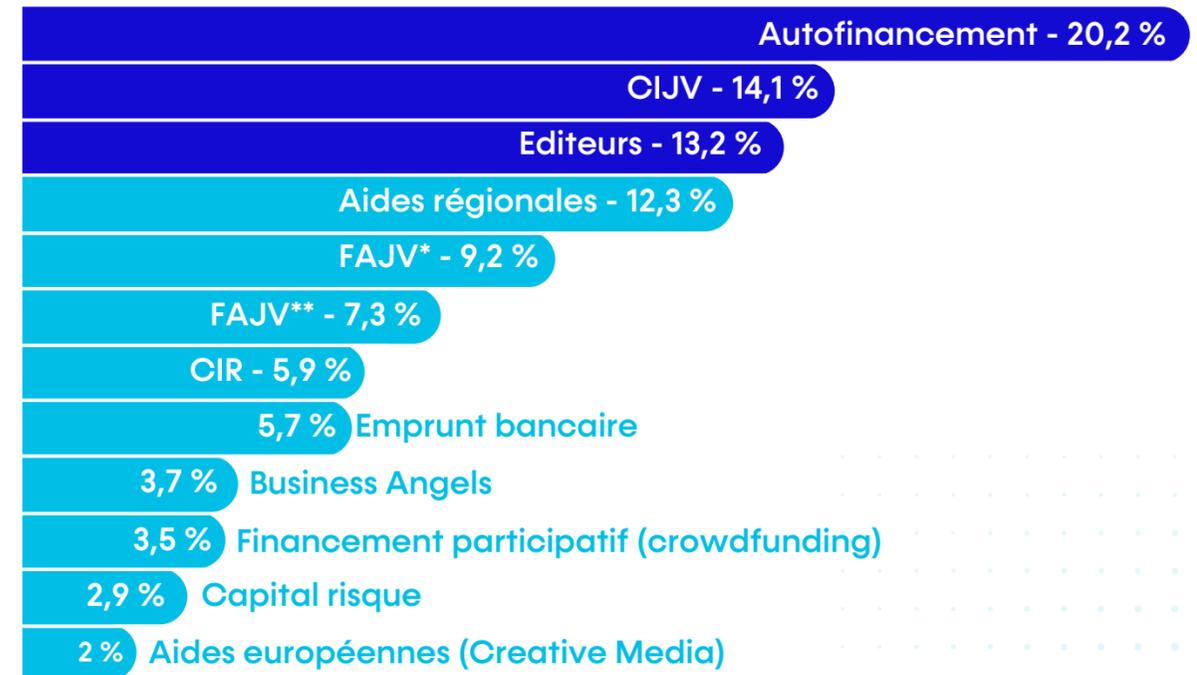
Le budget moyen par jeu vidéo



Le temps moyen de développement par jeu vidéo



Les dispositifs de financement des productions

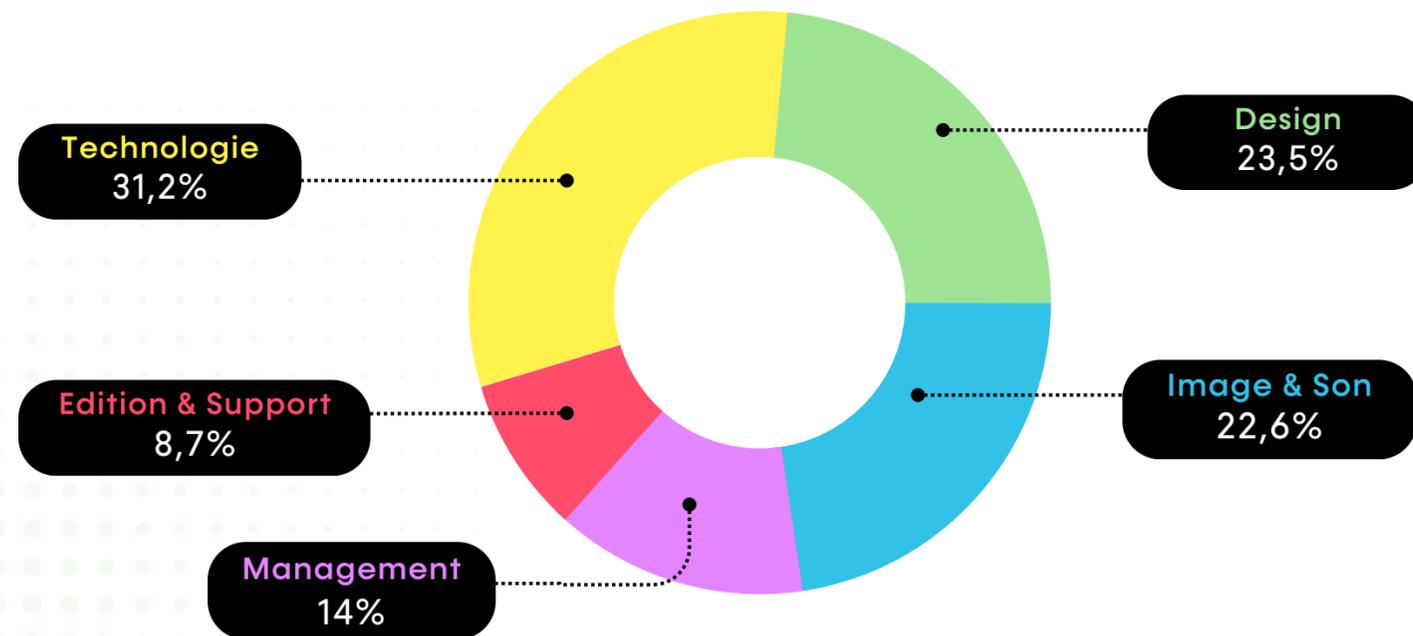


*Aide à la préproduction

** Aide à la production

CHAPITRE 3 L'EMPLOI

La répartition des effectifs en fonction des catégories de métiers



La répartition de la masse salariale par genre

24% de femmes au sein des studios de production
+2 points par rapport à 2020
+10 points par rapport à 2018

La part des femmes aux postes de direction / d'encadrement

20% de femmes à des postes d'encadrement et/ou de direction (+9 points par rapport à 2020)

ÉDITO

En 2022, l'emploi en CDI est stable et reste très largement dominant : c'est un fort facteur d'attractivité des talents au sein de nos entreprises.

La forte augmentation de l'apprentissage est une première étape pour permettre au plus grand nombre d'avoir accès aux études de formation aux métiers du jeu vidéo.

La répartition des effectifs par type d'emploi



76% des emplois salariés sont en CDI
(80% en 2020)

Augmentation de l'apprentissage au sein des studios : **6%** de l'effectif en 2022
(+ 5 points par rapport à 2020)

L'évolution des effectifs sur 2023

52,5% des studios embauchent en 2023

40% maintiennent leurs effectifs

7,5% baissent leurs effectifs

Les embauches en 2023

34% des studios ouvriront entre 2 et 5 postes

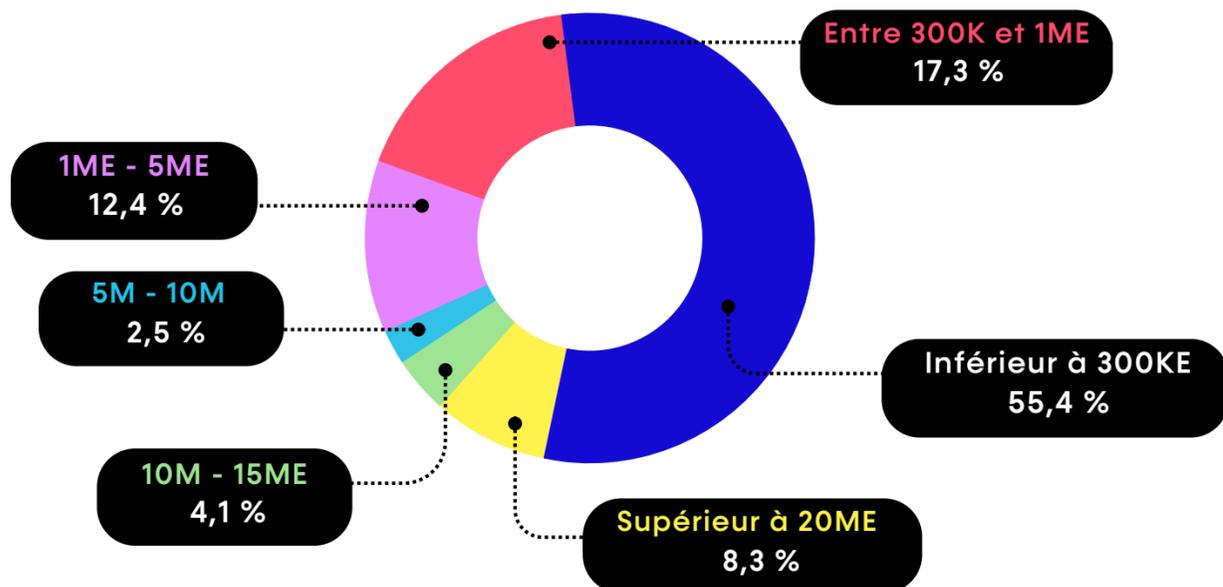
12% des studios ouvriront entre 6 et 10 postes

9% des studios ouvriront +10 postes

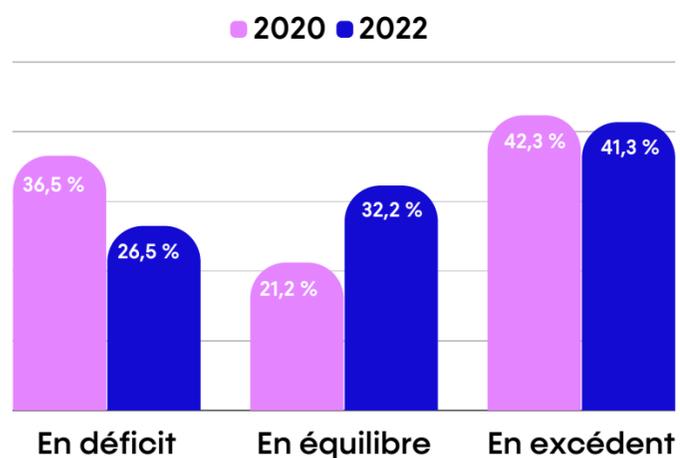
Entre 400 et 600 créations d'emplois sont prévues au sein des studios de développement en 2023. Ce chiffre est en baisse par rapport à 2020, dans un contexte de tension des signatures de nouveaux contrats entre éditeurs et studios de développement.

CHAPITRE 4 LA SITUATION FINANCIÈRE DES ENTREPRISES

Le chiffre d'affaires des studios



La situation financière en fin d'exercice



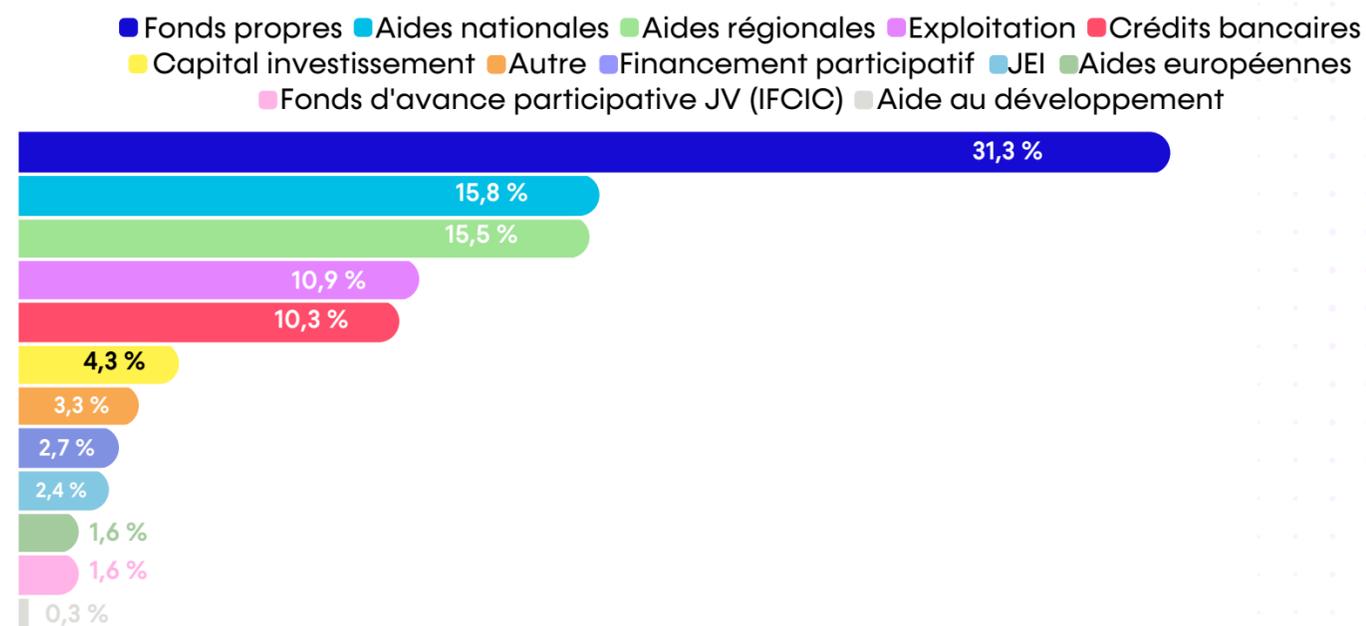
27% des studios

de développement ont un CA supérieur à 1M€ (+9 points par rapport à 2020)

Le capital des sociétés en 2022

Le capital des sociétés interrogées est **majoritairement français** (83,7% des entreprises), européen pour 6,50%.

Les modes de financement des entreprises



ÉDITO

Le chiffre d'affaires des studios de jeux vidéo est en croissance sur l'année 2022 : 14,4% des studios affichent un CA supérieur à 10ME (6,4% en 2020).

L'industrie reste cependant majoritairement composée de studios avec des chiffres d'affaires inférieurs à 300KE (55%).

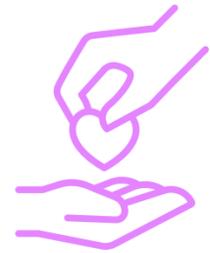
L'accès au crédit bancaire

30% des sociétés y accèdent facilement (51% en 2020)

6,5% des sociétés se sont vues refuser un crédit bancaire

9,8% des sociétés y accèdent difficilement (12% en 2020)

53,7% des sociétés interrogées n'ont jamais eu recours au crédit bancaire



Les levées de fonds en 2022

9,9% des studios interrogés ont fait une levée de fonds en 2022

Levée de fonds en 2023

33% des studios interrogés envisagent de lever des fonds en 2023

La source de la levée

Cessions partielles ou totales en 2022 et types d'acquéreurs

10,5% des entreprises interrogées ont fait l'objet d'une cession partielle ou totale de leurs activités

62% des acquéreurs étaient des éditeurs/distributeurs de jeu vidéo, et 37% étaient des fonds

75% des cessions ont été réalisées avec un acteur économique français

Rachats en discussion et types d'acheteurs

7,1% des entreprises sont en discussion de rachat en 2022

73,3% des discussions ont cours avec un acteur français

CHAPITRE 5 L'INTERNATIONAL

Le sentiment quant à l'avenir du secteur vidéoludique français

85% des entreprises sont plutôt ou très optimistes quant à l'avenir du secteur du jeu vidéo français

■ Très pessimiste ■ Plutôt pessimiste ■ Plutôt optimiste ■ Très optimiste



Le sentiment sur la situation des entreprises dans les 12 prochains mois

29% des entreprises interrogées pensent que la situation des entreprises va se détériorer

38% des entreprises pensent que la situation va se maintenir, elles étaient 27,8% en 2020

■ Nettement se détériorer ■ Légèrement se détériorer ■ Se maintenir ■ Légèrement s'améliorer ■ Nettement s'améliorer



ÉDITO

L'euphorie de l'année 2020 a laissé place à un sentiment plus mitigé, et les entreprises du jeu vidéo sont moins optimistes quant à leur situation (29% des entreprises pensent que la situation va se détériorer, elles n'étaient que 10,5% en 2020).

28,6% seulement des répondants estiment que le chiffre d'affaires des entreprises va croître sur les 12 prochains mois (ils étaient 66% en 2020).

La visibilité financière



La visibilité des entreprises reste faible sur le moyen terme :

66,4% des entreprises ont une visibilité financière d'un an maximum.

33,6% des entreprises ont une visibilité financière supérieure à 2 ans

■ < 1 an ■ 1 an ■ > 2 ans



Le sentiment quant au CA des entreprises sur les 12 prochains mois



L'évolution de l'attractivité de la France en 2022

85% des entreprises

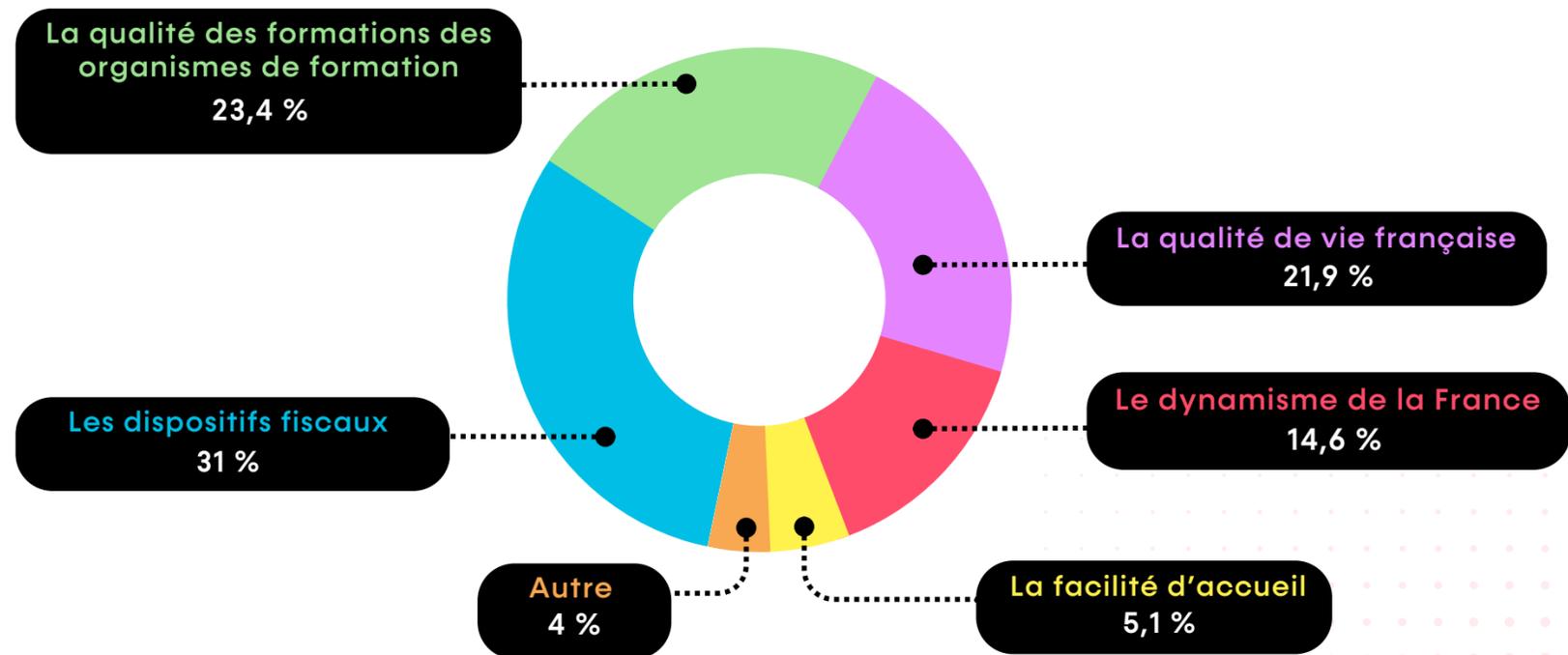
interrogées considèrent que la France est un territoire attractif en 2022

Que pensez-vous de l'attractivité de la France en 2022 ?

■ De moins en moins attractive ■ Toujours autant attractive ■ De plus en plus attractive



Les facteurs d'attractivité



CHAPITRE 6 LA RSE

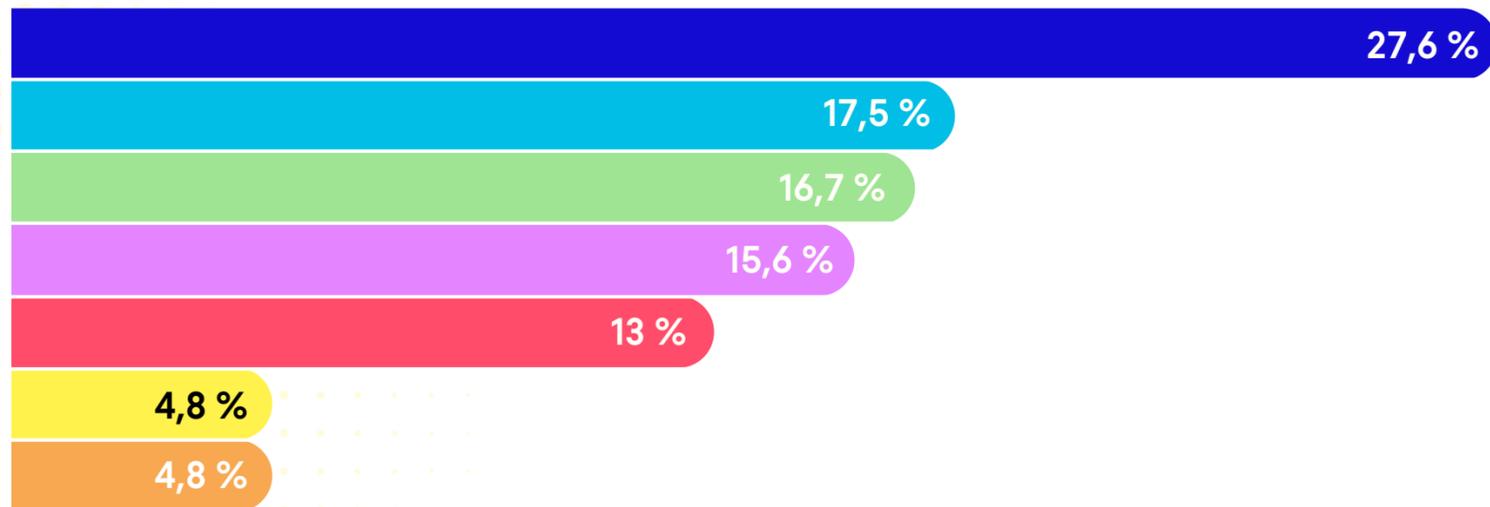
? Y a-t-il une personne dédiée à la RSE au sein de votre structure ?

23,7% des entreprises

ont une personne dédiée à la RSE
au sein de leur structure

Les éléments de motivation pour mettre en place des actions RSE au sein de la structure

- La réponse à l'urgence environnementale
- La réponse aux obligations légales
- La fidélisation des collaborateurs et collaboratrices et des client(e)s
- La stratégie de la direction
- L'image de marque
- La nécessité de faire des économies et de rationaliser les coûts (par ex sur l'énergie)
- Autre



ÉDITO

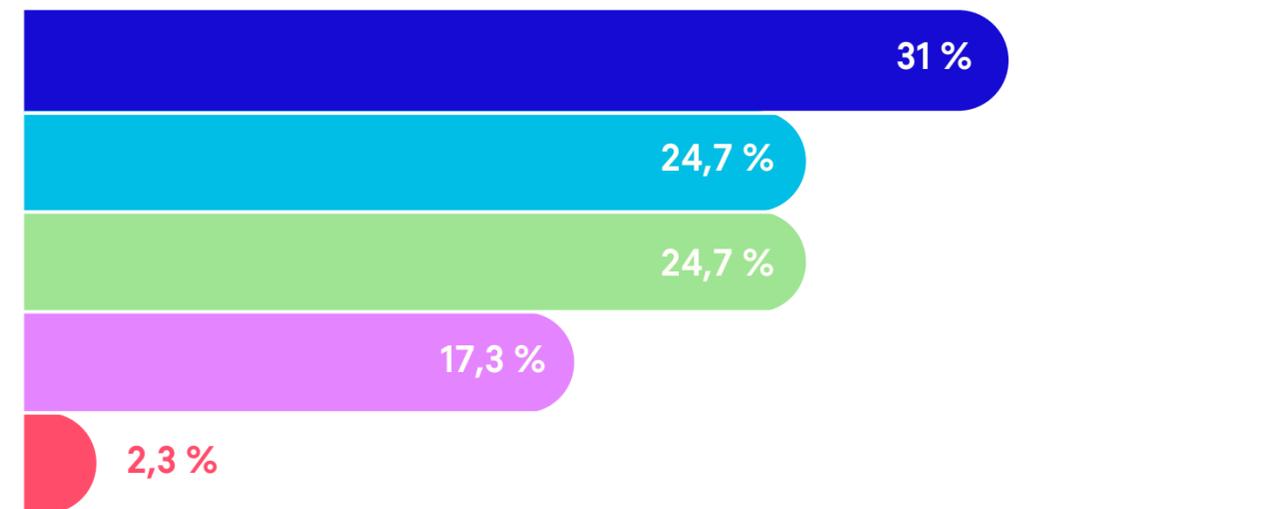
Créé en 2021, le Consortium National du Jeu Vidéo rassemble les 8 associations régionales ainsi que le SNJV et le SELL.

Dans une volonté d'engager la transition environnementale de notre filière, le consortium a lancé dès 2022 le projet Jyros, premier calculateur d'empreinte environnementale conçu pour les entreprises de jeu vidéo françaises.

Cette opération a été soutenue par l'Etat dans le cadre du dispositif « Soutenir les alternatives vertes dans la Culture » de la filière des ICC de France 2030.

Les freins à la mise en place des actions RSE au sein de la structure

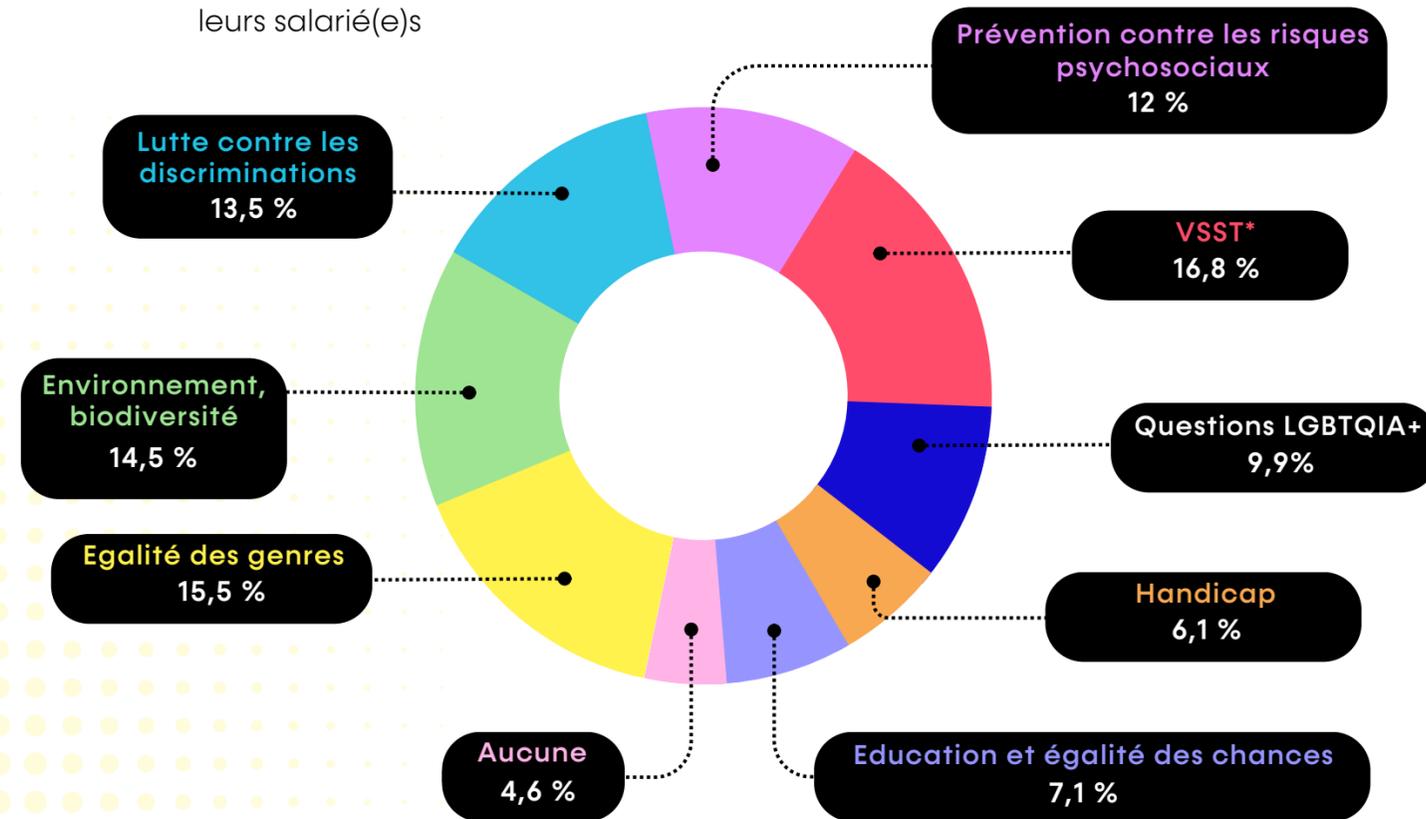
- Le manque de temps
- Le manque de budget
- Le manque de personnel
- Le manque de connaissance sur le sujet
- Le manque de volonté de la direction



Les causes sur lesquelles les salarié(e)s ont déjà été sensibilisé(e)s

95% des entreprises

interrogées ont déjà sensibilisé leurs salarié(e)s



*Violences Sexistes et Sexuelles au Travail



Prévoyez-vous de le faire en 2023 ?

47,50% des entreprises

interrogées prévoient de réaliser leur bilan carbone en 2023



Avez-vous mis en place des actions pour l'égalité femme-homme au sein de votre structure ? Si oui, quel type ?

65,5% des entreprises

interrogées ont déjà mis en place des actions pour l'égalité femmes-hommes au sein de leur structure

34% des entreprises

ont mis en place des actions relatives à l'égalité salariale, 25% des actions relatives à la lutte contre les VSST*, 7,3% des actions relatives au congé menstruel.



Avez-vous réalisé le bilan carbone de votre entreprise ?

10% des entreprises

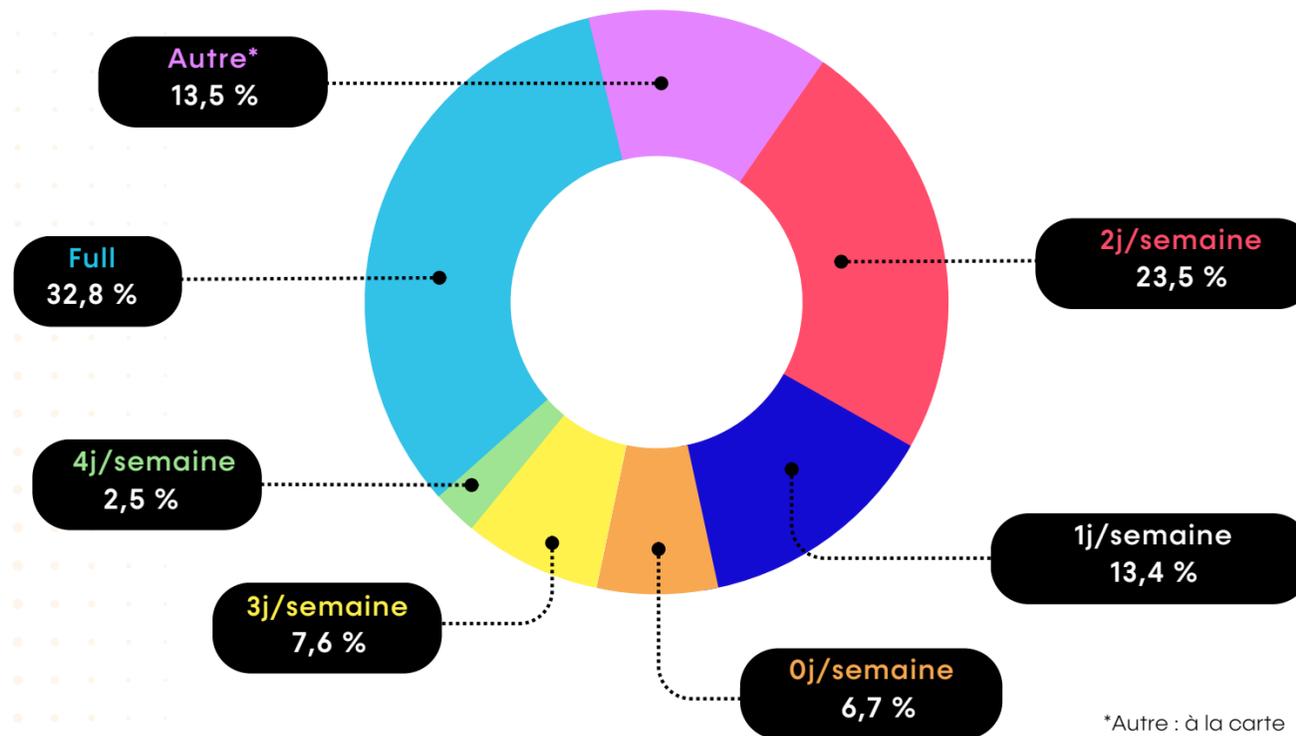
interrogées ont déjà réalisé le bilan carbone de leur entreprise

CHAPITRE 7 TÉLÉTRAVAIL ET FLEXIBILITÉ

Le rythme moyen du télétravail au sein des structures

33% des entreprises ont adopté un rythme de télétravail à temps plein

6% des entreprises ne proposent pas de télétravail à leurs salariés



Les modalités choisies

46,6% des structures proposent un poste de travail fixe par salarié

47,5% un modèle flexible

ÉDITO

La période Covid a rebattu les cartes de l'organisation du travail au sein des équipes de production des studios de développement en France et dans le monde. Le télétravail est désormais une composante importante de la politique salariale des entreprises.

Seulement 6% des entreprises ne proposent pas de télétravail à leurs salarié(e)s, et pour celles ayant recours au télétravail, dans 72% d'entre elles, les jours de présence sont laissés à l'appréciation des employé(e)s.

Néanmoins les entreprises soulignent que cette nouvelle modalité accentue la perte de lien social et de la cohésion au sein des équipes et renforce les difficultés de communication.



Le télétravail est-il contractualisé ?

Pour **23,7%** des entreprises le télétravail n'est pas contractualisé

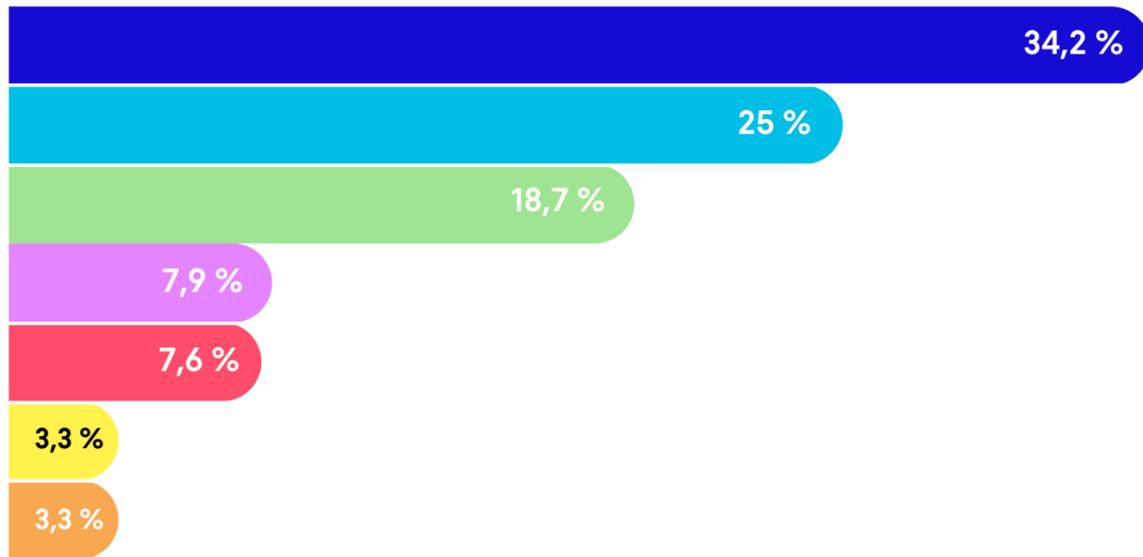


Les jours de présence en entreprise sont-ils imposés aux salariés ?

Dans **72%** des entreprises les jours de présence ne sont pas imposés aux salariés

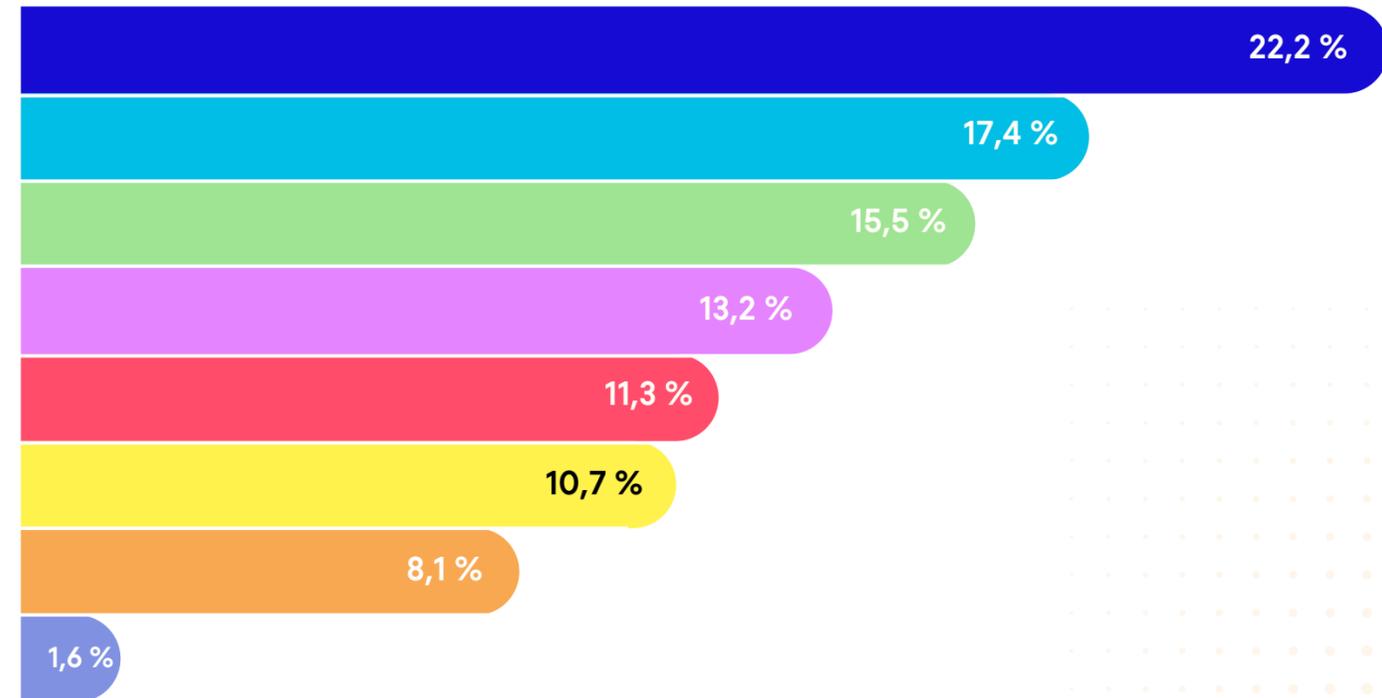
Les principaux bénéfices du télétravail

- Améliorer la satisfaction des salarié(e)s
- Attirer les talents
- Améliorer la productivité des salarié(e)s
- Diminuer l'absentéisme des salarié(e)s
- Améliorer le dialogue social interne
- Optimiser l'espace de travail en passant au flex office
- Autre



Les principales difficultés du télétravail

- Perte du lien social et de la cohésion
- Difficulté de communication entre les salarié(e)s
- Difficulté d'intégration des nouveaux salarié(e)s
- Difficulté à faire vivre la culture d'entreprise
- Difficulté à équilibrer la vie pro et la vie personnelle
- Difficulté d'organisation des équipes
- Difficultés techniques (connexion à distance, matériel...)
- Autre



SOURCING

N°	Page	Nom du graphe	Nombre de répondants
1	05	Types de jeux développés par les studios	133
2	05	Modèles économiques	133
3	05	Modes de diffusion	133
4	05	Nombre de jeux commercialisés par les studios	133
5	06	Budget moyen par jeu	131
6	06	Temps moyen de développement de jeu	133
7	06	Dispositifs de financement des productions	133
8	07	Répartition des effectifs en fonction des catégories de métiers	123
9	07	Répartition de la masse salariale par genre	123
10	07	Part des femmes aux postes de direction/encadrement	121
11	07	Répartition des effectifs par type d'emploi	121
12	07	Evolution des effectifs sur 2023	120
13	07	Embauches en 2023	116
14	08	Chiffre d'affaires des studios	121
15	08	Situation financière en fin d'exercice	121
16	08	Capital de la société	123
17	08	Modes de financement	123
18	09	Accès au crédit bancaire	123
19	09	Levées de fonds en 2022	101
20	09	Cessions partielles	86
21	09	Sources des cessions	82
22	09	Types d'acteurs économiques	27
23	09	Discussion de rachat en 2022	112

SOURCING

N°	Page	Nom du graphe	Nombre de répondants
24	09	Types d'acteurs économiques	86
25	09	Projets de levées de fonds en 2023	123
26	10	Avenir du secteur vidéoludique français	120
27	10	Situation des entreprises sur les 12 prochains mois	120
28	10	Visibilité financière des entreprises	119
29	11	CA des entreprises sur les 12 prochains mois	119
30	11	Attractivité de la France en 2022	119
31	11	Evolution de l'attractivité de la France	119
32	11	Facteurs d'attractivité	118
33	12	Personnel dédié à la RSE	118
34	12	Eléments de motivation pour la mise en place d'actions RSE	107
35	12	Freins à la mise en place d'actions RSE	117
36	13	Causes sur lesquelles les salariés ont déjà été sensibilisés	116
37	13	Réalisation du bilan carbone en 2022	120
38	13	Réalisation du bilan carbone prévu en 2023	120
39	13	Mise en place d'actions égalité femme-homme	119
40	13	Mise en place d'actions autres	119
41	14	Rythme moyen du télétravail au sein des structures	104
42	14	Modalités choisies	119
43	14	Contractualisation du télétravail	118
44	14	Jours de présence en entreprise	119
45	15	Principaux bénéficiaires du télétravail	118
46	15	Principales difficultés du télétravail	119

À PROPOS DU SNJV

Créé en 2008, le Syndicat National du Jeu Vidéo représente les entreprises et professionnels du jeu vidéo en France. Il œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie et l'attractivité du territoire.

Le SNJV est la voix de l'industrie du jeu vidéo en France et l'interlocuteur des pouvoirs publics et des médias sur les sujets de la production.

L'objectif du SNJV est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement et de renforcer leur compétitivité dans un contexte de forte concurrence internationale.

Contact :

contact@snjv.org

snjv.org

34 rue Laffitte

75009 PARIS

snjv

Syndicat National du Jeu Vidéo